

TOY STORY 3

UNO®

Jeu de cartes

Contenu

112 cartes réparties comme suit :

19 cartes bleues numérotées de 0 à 9

19 cartes vertes numérotées de 0 à 9

19 cartes rouges numérotées de 0 à 9

19 cartes jaunes numérotées de 0 à 9

8 cartes +2 (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)

8 cartes Inversion (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)

8 cartes Passer (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)

4 cartes blanches

4 cartes blanches +4

4 cartes Lotso

But du jeu

À chaque manche, le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que ses adversaires ont encore en main. Les points s'accumulent d'une manche à l'autre et le premier joueur qui obtient 500 points gagne la partie.

Préparation du jeu

1. Chaque joueur pige une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toute carte avec un symbole compte pour zéro).

2. Le donneur brasse les cartes et distribue 7 cartes à chaque joueur.

3. Le reste des cartes est placé face cachée pour former une PIOCHE.

4. La carte sur le dessus de la PIOCHE est retournée pour constituer le TALON.

REMARQUE: Si une carte Action (symboles) est retournée pour constituer le TALON, se référer au chapitre FONCTIONS DES CARTES ACTION.

Jouons!

Le joueur à la gauche du donneur commence.

Le joueur doit recouvrir la carte visible du TALON par une carte de même couleur, ou portant le même numéro ou le même symbole que celle-ci (les symboles représentent des cartes Action. Voir le chapitre FONCTIONS DES CARTES ACTION).

EXEMPLE: Si la carte sur le TALON est un 7 rouge, le joueur doit poser une carte rouge OU un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut aussi jouer une carte blanche (voir le chapitre FONCTIONS DES CARTES ACTION).

Si le joueur ne possède pas de carte lui permettant de jouer, il doit en prendre une dans la PIOCHE. Si cette carte peut être jouée, il a le droit de la poser. Sinon, il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire.

Un joueur peut choisir de NE PAS jouer une carte. Il doit alors tirer une carte de la PIOCHE. S'il peut jouer la carte qu'il a pignée, il peut le faire immédiatement, mais il ne peut pas jouer une carte qu'il avait déjà en main.

Fonctions des cartes Action



Carte +2 – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte +2. Si cette carte est retournée au début du jeu, la même règle s'applique.



Carte Inversion – Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change (si le jeu se déroulait vers la gauche, il devra se dérouler vers la droite, et vice-versa). Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Inversion. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur joue en premier, puis le jeu continue vers la droite au lieu de la gauche.



Carte Passer – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Passer. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est au joueur suivant de commencer.



Carte Blanche – Le joueur qui pose cette carte peut choisir de changer la couleur (il annonce son choix en posant la carte) ou de continuer dans la couleur demandée. Cette carte peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer. Si une carte blanche est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur choisit la couleur de départ et joue la première carte.



Carte Blanche +4 – Le joueur qui pose cette carte peut choisir de changer la couleur ET oblige le joueur suivant à piger 4 cartes et à passer son tour. Mais attention! Un joueur peut seulement jouer cette carte s'il ne possède **AUCUNE** carte de la **COULEUR** demandée (mais il peut l'utiliser s'il possède une carte Action ou une carte de chiffre identique). Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur doit la remettre dans la pioche et en tirer une autre.

REMARQUE : Si un joueur pense qu'une carte blanche +4 a été jouée contre lui illégalement (c.-à-d. que l'adversaire pouvait jouer la carte demandée), il peut lancer un défi à cet adversaire. Le joueur mis au défi doit alors montrer son jeu à celui qui le défie. Si le joueur mis au défi a tort, il doit piger les 4 cartes à la place du joueur pénalisé. Cependant, si le joueur mis au défi a raison, le joueur doit piger 4 cartes PLUS 2 autres (6 en tout)!



Carte Lotso – Les joueurs ne doivent pas se laisser avoir par son doux visage rose! On ne sait jamais si Lotso est gentil ou méchant! Lorsqu'un joueur joue cette carte, il doit demander une couleur précise. Chaque adversaire doit alors montrer une carte de sa main de la couleur demandée. Tout adversaire qui n'a pas une carte de cette couleur doit piger 3 cartes. Cependant, si TOUS les adversaires ont une carte de cette couleur, c'est au JOUEUR qui a joué la carte Lotso de piger 3 cartes!

Cette carte étant également une carte blanche, la couleur demandée par le joueur devient la couleur à jouer. Cette carte peut être jouée en dernier, le joueur pouvant espérer se débarrasser de toutes ses cartes. Cependant, il risque de devoir piger 3 cartes et ainsi perdre sa chance de gagner!

Fin d'une manche

Lorsqu'un joueur pose son avant-dernière carte, il doit immédiatement annoncer à voix haute «UNO» (qui signifie «un») pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. S'il oublie et que l'un de ses adversaires le lui fait remarquer avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piger deux cartes de pénalité.

La manche est finie lorsqu'un joueur a posé sa dernière carte. Les points sont comptés (voir POINTAGE) et les joueurs engagent la manche suivante.

Si la dernière carte jouée est une carte +2 ou une carte blanche +4, le joueur suivant doit piger 2 ou 4 cartes. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.

Si la PIOCHE est épuisée avant la fin d'une manche, brasser les cartes du TALON et le jeu continue.

Pointage

Le premier joueur qui s'est débarrassé de toutes ses cartes se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main. Chaque carte équivaut à :

Cartes numérotées (0 à 9)	Valeur du chiffre indiqué
Carte +2	20 points
Carte Inversion.....	20 points
Carte Passer.....	20 points
Carte blanche	50 points
Carte blanche +4	50 points
Lotso.....	50 points

Si à l'issue de la manche aucun joueur n'a atteint 500 points, les cartes sont brassées et les joueurs commencent une nouvelle manche.

La victoire

Le VAINQUEUR est le premier joueur à atteindre 500 points.

Autre façon de compter les points

On peut également calculer le pointage en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 500 points, celui qui a le moins de points est déclaré vainqueur.